

**! WARNUNG** Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support), um Ersatzhandbücher zu bekommen.

## Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospiele

### Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

### Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und <http://www.pegionline.eu>

## Produktgarantie

Innerhalb des ersten Jahres nach dem Kauf ersetzt Nordic Games GmbH problemlos und kostenlos jede Disc, ganz gleich, ob diese versehentlich beschädigt wurde oder es sich um einen Herstellungsfehler handelt. Um eine Ersatz-Disc zu erhalten, sende bitte die fehlerhafte Disc mit einem Scheck oder einer Zahlungsanweisung über 8,00 EUR zur Deckung des Portos und der Bearbeitungsgebühren zurück.

Stelle bitte sicher, dass folgende Informationen enthalten sind:

- Vollständiger Name
- Anschrift, Stadt, Staat/Bundesland, Postleitzahl/Postfach, Land
- Telefonnummer
- E-Mail-Adresse (falls verfügbar)
- Produktbezeichnung(en)
- Kurze Beschreibung des Problems

Bitte senden an:

### Nordic Games GmbH

Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18  
A-1030 Wien  
Österreich

## Technischer Support

Wenn du technische Probleme mit dieser Software hast und du die Instruktionen in dieser Anleitung sorgfältig beachtet hast, findest du unter folgenden Adressen weitere Unterstützung:

Besuche bitte den Abschnitt "Technischer Support" auf unserer Webseite, wo wir Lösungen zu häufig auftretenden Problemen veröffentlicht haben:

Online-Support: <http://www.nordicgames.at/index.php/contact>



## *In Memoriam Armin Gessert*

(13. Juni 1963 - † 8. November 2009)

### Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

### Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

# Inhalt

<b>Produktgarantie</b> . . . . .	<b>3</b>
<b>Technischer Support</b> . . . . .	<b>3</b>
<b>Xbox LIVE</b> . . . . .	<b>4</b>
<b>Gothic Story Einführung</b> . . . . .	<b>8</b>
<b>Hauptmenü</b> . . . . .	<b>9</b>
Credits . . . . .	9
<b>Spielsteuerung</b> . . . . .	<b>10</b>
Xbox 360 Controller . . . . .	10
Bewegen . . . . .	10
Weitere Optionen . . . . .	10
Optionen . . . . .	10
Gegner fokussieren . . . . .	10
Schnellzugriff . . . . .	10
Kamera . . . . .	10
bewegen . . . . .	10
Xbox Guide . . . . .	10
Fernkampf . . . . .	10
Zaubern . . . . .	10
Verteidigen . . . . .	10
Angriften . . . . .	10
Springen . . . . .	10
Interagieren . . . . .	10
Menüauswahl . . . . .	10
<b>Spielinterface</b> . . . . .	<b>11</b>
Feedback-Bar (1) . . . . .	11
Interaktionstooltip (2) . . . . .	11
Lebensenergie/Mana/Ausdauer (3) . . . . .	11
Erfahrung (4) . . . . .	11
Waffen/Magie (5) . . . . .	11
Schnellzugriffsmenü (6) . . . . .	12
Erinnerer für Stufenaufstiege (7) und Handwerksaufträge (8) . . . . .	12
Fadenkreuz (9) . . . . .	12
Mini-Map (10) . . . . .	12
<b>Spielmenü</b> . . . . .	<b>13</b>
Spiel fortsetzen . . . . .	13
Spielstand speichern . . . . .	13
Spielstand laden . . . . .	13
Optionen . . . . .	13
Zurück zum Hauptmenü . . . . .	13
<b>Logbuch</b> . . . . .	<b>14</b>
<b>Inventar</b> . . . . .	<b>15</b>

<b>Fähigkeitenmenü</b> . . . . .	<b>16</b>
Fähigkeitspunkte . . . . .	16
Fähigkeiten erwerben . . . . .	16
Erklärungen der Fähigkeiten . . . . .	16
Aktive und passive Fähigkeiten . . . . .	16
<b>Karte</b> . . . . .	<b>17</b>
Karte verschieben . . . . .	17
Karte vergrößern/verkleinern . . . . .	17
Wechsel zwischen Welt- und Untergrundkarte . . . . .	17
Bekannte Ziele/Orte . . . . .	17
Teleportationssteine . . . . .	17
<b>Reisen auf Argaan</b> . . . . .	<b>17</b>
<b>Attribute des Helden</b> . . . . .	<b>18</b>
<b>Stufenaufstieg</b> . . . . .	<b>19</b>
<b>Kampf</b> . . . . .	<b>19</b>
<b>Schriftstücke</b> . . . . .	<b>20</b>
<b>Essbares</b> . . . . .	<b>20</b>
<b>Handwerk</b> . . . . .	<b>20</b>
<b>Dialogmenü</b> . . . . .	<b>22</b>
Gesprächsoptionen . . . . .	22
Zusätzliche Themen . . . . .	22
<b>Handeln</b> . . . . .	<b>23</b>
Kaufen/Verkaufen . . . . .	23
Rückkauf . . . . .	23
<b>Schlösser knacken</b> . . . . .	<b>23</b>
<b>Optionen und Einstellungen</b> . . . . .	<b>24</b>
Video . . . . .	24
Audio . . . . .	24
Steuerung . . . . .	24
Gameplay . . . . .	24
<b>Eine Geschichte aus der Gespaltenen Jungfrau</b> . . . . .	<b>25</b>
<a href="http://www.worldofgothic.de/gothic4/kurzgeschichten.htm">http://www.worldofgothic.de/gothic4/kurzgeschichten.htm</a> . . . . .	27
<b>Credits</b> . . . . .	<b>28</b>
<b>ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG</b> . . . . .	<b>34</b>



## Gothic Story Einführung

Krieg liegt über den Südlichen Inseln wie ein ölgetränktes Tuch, seit Rhobar III, der König von Myrtana, mit seinen Männern auf Argaan gelandet ist, und macht auch vor Feshyr nicht halt, einem beschaulichen Flecken Land, weit draußen im Südlichen Meer. Als der Held der Geschichte nach einem Abenteuer im Hinterland der Insel zurückkehrt, steht sein Dorf in Flammen. Die Fremden, die Feshyr unter der Flagge des myrtanischen Königs angegriffen haben, segeln vor den Augen des Helden mit ihrem Schiff davon.

Der Held verlässt seine zerstörte Heimat auf der Suche nach Rache, doch schon bald erkennt er, dass hinter dem Angriff auf Feshyr weit mehr steckt als nur die Willkür eines Königs... Eine böse Macht lauert an der Schwelle zu dieser Welt, eine Macht, die nicht nur die Südlichen Inseln, sondern die gesamte Menschheit bedroht.



## Hauptmenü

### Spiel fortsetzen

Setzt Ihr Spiel an der zuletzt gespeicherten Stelle fort.

### Neues Spiel

Startet ein neues Spiel.

### Spielstand laden

Lädt einen Spielstand Ihrer Wahl und lässt Sie von dort aus weiterspielen.

### Einstellungen

Öffnet das Optionsmenü, in dem Sie Änderungen an den Gameplay-, Grafik-, Audiound Steuerungseinstellungen vornehmen können. Weitere Informationen finden Sie auf S 24.

### Marktplatz

Öffnet den Xbox LIVE Marktplat, wo sie Verschiedenes zu ArcaniA – Gothic 4 erwerben können.

### Credits

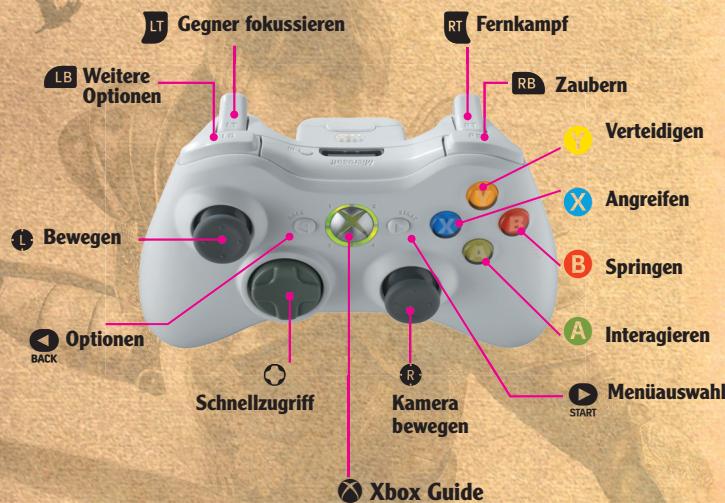
Hier können Sie sich ansehen, wer an der Entwicklung von ArcaniA – Gothic 4 beteiligt war.

### Extras

Hier können Sie sich Artworks und Skizzen zu ArcaniA – Gothic 4 anschauen.

# Spielsteuerung

## Xbox 360 Controller



<b>A</b>	Interagieren
<b>A</b> gedrückt halten	Waffe wegstecken
<b>B</b>	Springen
<b>X</b>	Angreifen
<b>Y</b>	Blockieren und Ausweichen
<b>LB</b> (Linker Bumper)	Weitere Optionen umschalten
<b>RB</b> (Rechter Bumper)	Zaubern
<b>LT</b> (Linker Schalter)	Gegner fokussieren
<b>RT</b> (Rechter Schalter)	Fernkampf
<b>BACK</b>	Optionsmenü
<b>START</b>	Menüauswahl
<b>Linker Stick</b>	Bewegen
<b>Steuerkreuz</b>	Schnellzugriffsmenü
<b>Rechter Stick</b>	Kamera bewegen



## Spielinterface

### Feedback-Bar (1)

Am linken Bildschirmrand erhalten Sie Rückmeldungen zu bestimmten Ereignissen im Spiel. Hierzu gehören beispielsweise Meldungen zum Fortschritt eines Auftrags oder zu einem Stufenaufstieg.

### Interaktionstooltip (2)

Das Interaktionstooltip erscheint am unteren Bildschirmrand, wenn Sie auf einen Gegenstand oder eine Figur schauen.

### Lebensenergie/Mana/Ausdauer (3)

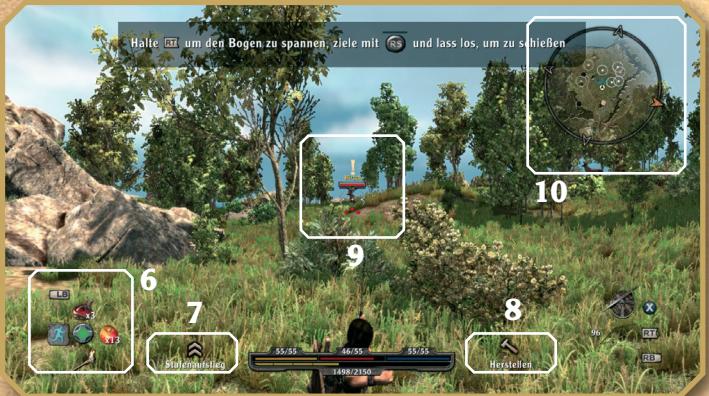
Die Attribute Lebensenergie, Mana und Ausdauer werden zentral am unteren Bildschirmrand angezeigt. Mana (blau) und Ausdauer (gold) werden beim Zaubern und beim Verwenden von Fähigkeiten verbraucht. Sie füllen sich nach und nach wieder auf. Die Lebensenergie (rot) spiegelt den Gesundheitszustand Ihres Helden wider.

### Erfahrung (4)

Die von Ihnen gesammelten Erfahrungspunkte werden ganz unten in der Mitte des Bildschirms angezeigt. Die gelbe Leiste entspricht dem darunter abgebildeten numerischen Wert. Ist die Leiste voll, steigt Ihr Held eine Stufe auf!

### Waffen/Magie (5)

In der unteren, rechten Bildschirmecke wird angezeigt, welche Waffen und welchen Zauber Sie gerade ausgerüstet haben 3 4 5 2 1.



### Schnellzugriffsmenü (6)

In der unteren linken Bildschirmecke werden die Zauber und Gegenstände angezeigt, die Sie mit dem Steuerkreuz auswählen können. Wenn Sie den linken Bumper gedrückt halten, können Sie bis zu vier weitere Gegenstände auswählen.

### Erinnerer für Stufenaufstiege (7) und Handwerksaufträge (8)

Diese Erinnerungshilfen erscheinen am unteren Bildschirmrand, wenn Sie noch Fähigkeitspunkte übrig haben bzw neue Gegenstände herstellen können.

### Fadenkreuz (9)

Wenn Sie eine Waffe zücken oder sich auf einen Zauber vorbereiten, erscheint ein Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms. Einige Attacken können aufgeladen werden; der Fortschritt des Aufladens wird direkt unter dem Fadenkreuz angezeigt.

### Mini-Map (10)

Eine Übersicht über die unmittelbare Umgebung und über die Himmelsrichtungen befindet sich in der oberen rechten Bildschirmecke. Wichtige Figuren und Gegenstände können dort ebenfalls angezeigt werden. Die Pfeile am Rand der Mini-Map zeigen Ihnen, welche Richtung Sie einschlagen müssen, wenn Sie einer von Ihnen hervorgehobenen Aufgabe weiter folgen wollen.



## Spielmenü

### Spiel fortsetzen

Mithilfe dieser Option setzen Sie Ihr aktuelles Spiel fort.

### Spielstand speichern

Speichert den aktuellen Spielstand in einem neuen Slot oder überschreibt einen älteren Spielstand.

### Spielstand laden

Lädt einen Spielstand Ihrer Wahl und lässt Sie von dort aus weiterspielen.

### Optionen

Öffnet das Optionsmenü. Dort können Sie Änderungen an den Gameplay-, Grafik-, Audio- und Steuerungseinstellungen vornehmen. Weitere Informationen finden Sie auf S 24.

### Zurück zum Hauptmenü

Beendet Ihr aktuelles Spiel und bringt Sie zurück zum Hauptmenü.



## Logbuch

Im Logbuch sind alle Aufträge aufgelistet, die im Augenblick zu erledigen sind. Befinden sich mehrere Aufträge in der Liste, kann es sinnvoll sein, einen davon hervorzuheben. Wählen Sie den Auftrag mit dem linken Stick aus, und drücken Sie **X**. Auf der Karte und der Mini-Map sind dann die Markierungen dieses Auftrags rot hervorgehoben und die Pfeile am Rand der Mini-Map weisen in die Richtung, in die Sie gehen müssen, um den hervorgehobenen Auftrag voranzutreiben. Außerdem können Sie im Logbuch die erfolgreich abgeschlossenen Aufträge nachlesen. Zu den abgeschlossenen Aufträgen gelangen Sie, indem Sie **RT** einmal drücken. Um zum Bestiarium zu gelangen, drücken Sie **RT** ein zweites Mal. Wann immer Sie ein Exemplar einer neuen Art besiegen, wird ein Eintrag zu der neuen Art dem Bestiarium hinzugefügt.

## Inventar

Das Inventar befindet sich auf der rechten Seite des Bildschirms. Es ist in sechs Kategorien eingeteilt. Benutzen Sie **RT** und **LT**, um zwischen den Kategorien zu wechseln.

Bewegen Sie den rechten Stick nach oben oder nach unten, um einzelne Gegenstände anzuwählen. Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen und Ausrüstungsgegenstände können Sie durch Drücken von **A** anlegen. Essbares wird beim Drücken von **A** verzehrt, Rezepte gelernt. Die Ausrüstung, die Ihre Figur am Körper trägt, wird auf der linken Seite des Bildschirms angezeigt.

Drücken Sie das Steuerkreuz **O**, um den ausgewählten Gegenstand dem Schnellzugriffsmenü zuzuweisen. Manche Gegenstände können nicht in das Schnellzugriffsmenü verschoben werden.

In der Mitte des Bildschirms werden Ihnen die Attribute des Helden angezeigt (siehe Attribute des Helden).



## Fähigkeitenmenü

### Fähigungspunkte

Fähigungspunkte werden bei einem Stufenaufstieg erworben. Sie können eingesetzt werden, um neue Fähigkeiten zu erlernen.

### Fähigkeiten erwerben

Durch Bewegen des linken Sticks können Sie sich die verschiedenen Fähigkeiten anschauen. Mit **Y** investieren Sie Fähigungspunkte in die ausgewählte Fähigkeit, **X** macht diese vorläufige Investition rückgängig. Sobald Sie Ihre Investition mit **A** bestätigen, schalten Sie die entsprechenden Fähigkeiten frei. Diese Entscheidung kann dann nicht mehr rückgängig gemacht werden!

### Erklärungen der Fähigkeiten

Eine Erläuterung der ausgewählten Fähigkeit befindet sich am linken Bildschirmrand.

### Aktive und passive Fähigkeiten

Aktive und einzigartige passive Fähigkeiten und Zauber sind mit einem großen, schildförmigen Feld markiert. Sie können, wie im Tooltip erläutert, ausgelöst werden bzw. mit dem Steuerkreuz **O** auf dem Schnellzugriffsmenü abgelegt werden, wenn es sich um einen Zauber handelt, oder erweitern dauerhaft die Funktionalität schon erlernter Fähigkeiten. Passive Fähigkeiten liegen auf den kleinen Feldern und verbessern Ihre Attribute. Sie müssen in eine passive Fähigkeit investieren, um eine entsprechende höherstufige aktive bzw. einzigartige passive Fähigkeit freizuschalten.

## Karte

### Karte verschieben

Bewegen Sie den rechten Stick, um den Ausschnitt der Weltkarte zu verschieben.

### Karte vergrößern/verkleinern

Mit **RT** und **LT** können Sie den Kartenausschnitt vergrößern bzw. verkleinern.

### Wechsel zwischen Welt- und Untergrundkarte

Mit **Y** können Sie zwischen der Außenwelt und den unterirdischen Bereichen wechseln.

### Bekannte Ziele/Orte

Bekannte Ziele und bereits besuchte Orte sind auf der Karte hell und scharf gezeichnet. Unbekannte Gebiete bleiben dunkel und verschwommen.

### Teleportationssteine

Teleportationssteine werden mit konzentrischen Kreisen auf der Karte vermerkt.

## Reisen auf Argaan

Argaaner sind, seien sie nun arm oder reich, normalerweise zu Fuß unterwegs. Aber auf der Insel gibt es uralte Steinkreise, die es einigen wenigen Auserwählten erlauben, augenblicklich von einem Kreis zum anderen zu reisen.



<b>Level: 1</b>	<b>Gold 64</b>
Lebenspunkte	36/50
Manapunkte	50/50
Ausdauerpunkte	50/50
Lebensregeneration	0
Manaregeneration	15
Ausdauerregeneration	15
Nahkampfkraft	16
Fernkampfkraft	10
Magiekraft	10
Nahkampfschaden	16 - 16
Fernkampfschaden	0
Rüstungswert	20(15%)
Gesamterfahrung	658/1000

## Attribute des Helden

Ebenfalls im Inventar werden der Level, das Vermögen (Gold), die Lebens-, Mana- und Ausdauerpunkte, die Regenerationsraten, die Kampfkraftwerte, die Rüstung, die Erfahrung und der Kampfschaden Ihres Helden angezeigt.

Lebens-, Mana- und Ausdauerpunkte werden als aktueller Wert und als Maximalwert angezeigt. Die Regenerationsraten werden in Punkten pro 30 Sekunden angezeigt.

Neben dem Rüstungswert wird in Klammern angezeigt, um wie viel der Schaden eines gleichstarken Gegners durch die Rüstung reduziert wird. Eine Rüstung schützt nicht vor Schaden durch Zaubersprüche.

Die Erfahrung Ihres Helden wird als aktuelle Erfahrungspunkte und als notwendige Punkte bis zum nächsten Stufenaufstieg angezeigt (siehe Stufenaufstieg auf S 19).

Der Kampfschaden zeigt als ersten Wert den mittleren Schaden eines Nahkampf- bzw. Fernkampfangriffs und als zweiten Wert den Schaden eines aufgeladenen Angriffs an. Der Kampfschaden hängt von der entsprechenden Kampfkraft, der Ausrüstung und den Fähigkeiten Ihres Helden ab. Beachten Sie, dass die angezeigten Schadenswerte durch die Rüstungen Ihrer Gegner und durch andere Faktoren beeinflusst werden und deshalb Schwankungen unterliegen.

## Stufenaufstieg

Wann immer Sie eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten erreicht haben, steigt Ihr Held eine Stufe auf. Dabei verbessern sich seine Grundwerte automatisch. Außerdem erhalten Sie Fähigkeitspunkte, mit denen Sie Ihren Helden weiter verbessern können.

Öffnen Sie hierzu das Fähigkeitenmenü und verteilen Sie Ihre neu erworbenen Punkte (siehe Fähigkeitenmenü). Solange Sie noch übrige Fähigkeitspunkte haben, sehen Sie am unteren Bildschirmrand einen entsprechenden Hinweis.

## Kampf

Um einen Gegner mit einer angelegten Nahkampfwaffe anzugreifen, richten Sie Ihren Helden auf den Gegner aus und drücken Sie **X**.

Sie können im Spiel Einhand- oder Zweihandwaffen benutzen.

Mit Einhandwaffen können Sie schneller angreifen, die schwerfälligeren Zweihandwaffen verursachen dafür einen deutlich höheren Schaden.

Durch Drücken auf **Y** können Sie Angriffe blockieren. Dazu benötigen Sie keinen Schild. Sie können einen Angriff auch mit Ihrer Waffe oder Ihrer Magie blockieren. Bedenken Sie, dass manche Angriffe dazu in der Lage sind, Ihre Blockierungsversuche zu durchschlagen.

Wenn Sie eine Fernkampfwaffe angelegt haben, können Sie mit **RT** schießen. Bögen müssen erst gespannt werden. Halten Sie dazu **RT** eine Weile gedrückt. Wenn Sie loslassen, wird ein Pfeil abgefeuert. Armbrüste schießen bereits, wenn sie einmal auf **RT** drücken; sie müssen nicht erst gespannt werden.

Um einen magischen Angriff durchführen zu können, benötigen Sie eine entsprechende magische Fähigkeit (siehe Fähigkeitenmenü). Haben Sie die entsprechende magische Fähigkeit aktiviert, können Sie mit **RB** einen Zauber abfeuern.

Rüstungen reduzieren physischen Schaden, allerdings keinen Schaden durch Magie. Um wie viel der Schaden reduziert wird, können Sie bei den Attributen des Spielers nachsehen.

Während des Kampfs können Sie Ihren Helden mithilfe von Nahrung und Heiltränken heilen, wenn die Situation kritisch werden sollte. Außerdem stehen Ihnen außerdem besonders wirksame Bandagen zur Verfügung.

## Schriftstücke

In die Kategorie „Schriftstücke“ fallen drei Arten von Gegenständen: Rezepte, Schriftrollen und Runen.

Schriftrollen können nur ein einziges Mal verwendet werden Sie verschwinden nach dem Gebrauch.

Runen dagegen können beliebig oft verwendet werden Allerdings benötigen sie nach dem Gebrauch einige Zeit, um sich neu aufzuladen.

Rezepte müssen erlernt werden, bevor sie im Herstellungsmenü zur Verfügung stehen.

Drücken Sie im Inventar **A**, um ein Rezept zu lernen oder eine Rune zu aktivieren.

Um Runen oder Schriftrollen außerhalb des Inventars benutzen zu können, müssen sie zunächst mit dem Schnellzugriffsmenü verknüpft werden Lesen Sie dazu auch den Abschnitt Spielinterface auf S 9.

## Essbares

In die Kategorie „Essbares“ fallen nur Dinge, die konsumiert werden können. Neben Nahrung gehören in diese Kategorie auch Tränke und Bandagen.

Die meisten dieser Gegenstände haben eine Heilwirkung. Mächtige magische Tränke können allerdings auch andere Effekte haben, und zwar sowohl positive als auch negative Ihre Wirkung wird stets im Tooltip angezeigt.

Bandagen haben die Besonderheit, dass sie nicht während eines Kampfes benutzt werden können. Dafür sind sie erheblich günstiger als Heiltränke

## Handwerk

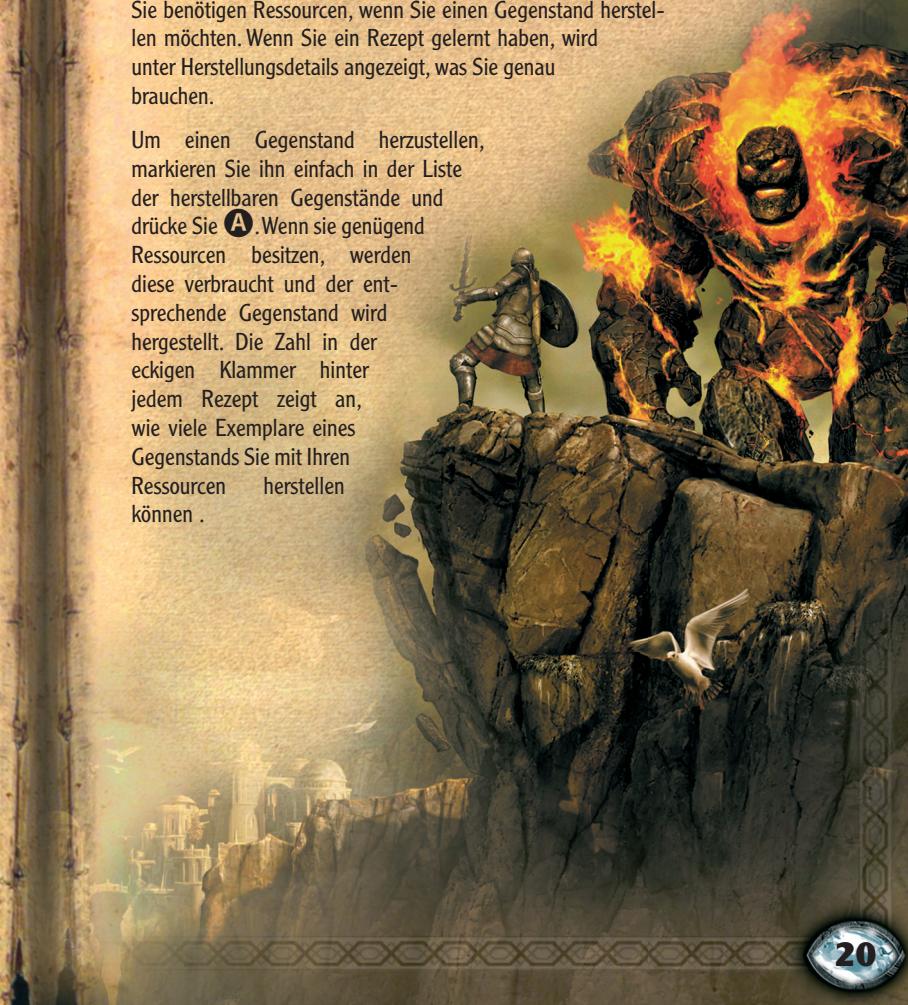
Im Handwerksmenü können Sie Gegenstände selbst herstellen. Es gibt die Kategorien „Ausrüstung“ (Waffen, Schilder usw.), „Alchemie“ und „Essbares“ (Nahrung und Tränke), zwischen denen Sie mit **RT** und **LT** wechseln können.

Zum Herstellen eines Gegenstandes benötigen Sie zuerst eine Handwerksanleitung. Diese können Sie in der Welt finden oder bei Händlern kaufen. Wenn Sie ein Rezept erworben haben, müssen Sie es noch lernen: Wählen Sie es dazu im Inventar aus und drücken Sie **A**.

Nachdem Sie ein Rezept gelernt haben, wird es in der Liste der herstellbaren Gegenstände in der passenden Kategorie angezeigt. Drücken Sie den rechten Stick nach oben oder unten, um einzelne Rezepte auszuwählen und sich nähere Informationen anzeigen zu lassen.

Sie benötigen Ressourcen, wenn Sie einen Gegenstand herstellen möchten. Wenn Sie ein Rezept gelernt haben, wird unter Herstellungsdetails angezeigt, was Sie genau brauchen.

Um einen Gegenstand herzustellen, markieren Sie ihn einfach in der Liste der herstellbaren Gegenstände und drücke Sie **A**. Wenn sie genügend Ressourcen besitzen, werden diese verbraucht und der entsprechende Gegenstand wird hergestellt. Die Zahl in der eckigen Klammer hinter jedem Rezept zeigt an, wie viele Exemplare eines Gegenstands Sie mit Ihren Ressourcen herstellen können .





## Dialogmenü

### Gesprächsoptionen

Sie starten einen Dialog mit einer Figur, indem sie die Figur anschauen und auf **A** drücken. Manche Figuren sprechen Sie auch direkt an. Der Dialog startet dann automatisch.

Innerhalb eines Dialogs haben sie des Öfteren Auswahlmöglichkeiten. Sie können mit dem rechten Stick **□** zwischen den Auswahlmöglichkeiten hin und her wechseln. Drücken Sie dann auf **A**, um den entsprechenden Dialog zu starten.

Die Dialoge sind mit Untertiteln versehen, die Sie im Optionsmenü ein- bzw ausschalten können.

### Zusätzliche Themen

Einige der Figuren, denen Sie im Laufe des Abenteuers begegnen, verfügen über Informationen, die nicht direkt für einen Ihrer Aufträge relevant sind. Wenn Sie sich nach Erledigung aller dringenden Themen noch länger mit einer Figur über derlei Wissenswertes unterhalten möchten, sprechen Sie sie einfach erneut an.

## Handeln

### Kaufen/Verkaufen

Einige Figuren auf Argaan sind Händler. Wenn Sie diese Figuren mit **X** statt mit **A** ansprechen, können Sie mit ihnen handeln. Bewegen Sie das Auswahlfenster auf den Gegenstand Ihrer Wahl um ihn mit **A** zu kaufen oder zu verkaufen.

Mit **L1** und **R1** können Sie zwischen den verschiedenen Kategorien wechseln.

### Rückkauf

Die letzte Kategorie eines Händlers enthält alle Gegenstände, die Sie dem Händler soeben verkauft haben. Sie können diese Gegenstände ohne Verlust wieder zurückkaufen. Sobald Sie das Handelsmenü jedoch verlassen, wird der Händler Ihre Gegenstände behalten.

## Schlösser knacken

Einige Truhen auf Argaan sind verschlossen, lassen sich aber mit einem Dietrich öffnen, den Sie im Laufe Ihrer Abenteuer erwerben können. Dazu müssen die rotierenden Schlosslöcher im richtigen Moment mit **A** angehalten werden. Wenn Sie im falschen Moment drücken, geht der Dietrich nicht kaputt, aber Sie müssen von vorne anfangen.



## Optionen und Einstellungen

Im Optionsmenü können Sie mit **L1** und **R1** zwischen den folgenden Unterme-  
nüs wechseln:

### Video

Hier können Sie die Grafikeinstellungen anpassen.

### Audio

Hier können Sie verschiedene Lautstärken einstellen und Untertitel ein- und aus-  
blenden.

### Steuerung

In diesem Menü können Sie den Controller einstellen und die Kamerasteuerung  
anpassen.

### Gameplay

In diesem Menü können Sie die folgenden Optionen einstellen:

- den Schwierigkeitsgrad,
- die Anzeighilfen,
- das Speicherziel für Spielstände,
- das Speichermedium.



## Eine Geschichte aus der Gespaltenen Jungfrau

Würgen sollte man sie, allesamt!

Murdra zwängte sich mit ihren Metkrügen durchs rauhe Gelächter. Nichts in der Hand, aber im Weg stehen. Und ich darf tanzen! Sie wuchtete die Krüge über Elgans Kopf und ließ sie auf den Tisch knallen, dass der Met aufs dunkle Eichenholz schwippte. Elgan lehnte sich im Stuhl zurück, nahm einen tiefen Zug aus seiner Pfeife und grinste Murdra mit faulen Zähnen an »Heute sind wir aber schlecht gelaunt. Was, Murdra?« sagte er, während ihm der Pfeifenrauch aus dem Mund und aus der Nase quoll.

»Gleich ist's Essig mit dem Met«, fauchte Murdra, »und du kannst deine Pfeife im Regen rauchen.« Sie spuckte ins Stroh, das die Dielen des Schankraums bedeckte, und stapfte zurück, in Richtung ihrer Küche Elgan rief ihr etwas nach, aber seine Stimme verlor sich im Lärm der Taverne In Murdras Rücken schwoll das Gelächter an Rauswerfen sollte man sie, allesamt, knurrte Murdra in sich hinein – da spürte sie die Hand an ihrem Rock.

Jetzt aber! Murdra drehte sich mit funkelnden Augen um Feren, der junge Händler aus Stewark, der alle paar Wochen in der Gespaltenen Jungfrau einkehrte, lächelte sie an »Setz dich zu mir, Murdra«, sagte er und wies mit seiner Hand auf den leeren Stuhl an seinem Tisch.

»Von wegen«, erwiederte Murdra und wollte weitergehen, aber Ferens Hand umfasste ihren nackten Unterarm Er hatte eine zarte Hand, mit schmalen Fingern und Nägeln, unter denen keine Erde klebte Murdra spürte, wie sich die feinen Haare an ihrem Unterarm aufrichteten.

»Komm schon«, sagte Feren, ohne ihren Arm loszulassen.

Schön ist er ja, dachte Murdra und betrachtete seine Hand. Und Ringe hat er.

»Kurz«, beschloss sie und setzte sich zu Feren an den Tisch.

»Mein Onkel ist zurück auf der Insel«, erzählte Feren, während seine Finger über Murdras Handrücken strichen Seine goldenen Ringe schimmerten verführerisch im Kerzenlicht »Kam gestern mit dem Schiff aus Vengard.«

»Aha«, sagte Murdra und überlegte, wie seine Ringe an ihren Fingern aussehen würden.

»Die Orks sind geschlagen, sagt er Und er hat viele Geschichten mitgebracht, von einem namenlosen Helden und von Xardas, dem Magier. «

»Wardas«, warf Murdra ein Feren hörte auf zu reden und blinzelte Murdra verständnislos an »Wardas heißt der Magier«, sagte Murdra und rümpfte die Nase »Weiß doch jeder!«

»Mein Onkel sagt ...«

Murdra schüttelte den Kopf Schön, aber dumm, entschied sie und zog ihre Hand zurück. Da helfen auch die Ringe nichts. Glaubt dem Onkel alles und weiß nicht einmal wie der Magier heißt.

»Nun, jedenfalls erzählt mein Onkel, dass Xardas ...«

»Ich will's nicht hören«, sagte Murdra bestimmt und erhob sich von ihrem Stuhl »Der Onkel weiß nicht wie der Magier heißt Was will er dann schon für Geschichten wissen?«

Feren wollte etwas erwidern, aber Murdra wandte ihm den Rücken zu und schaute sich schnaubend im Schankraum um. Aus mehreren Ecken ertönte der Ruf nach Met. »Ja, ja«, knurrte Murdra. »Ich komm' ja gleich!« Dann stapfte sie zurück in ihre Küche.

Belgor stand am Hackbrett, das Fleischerbeil in der schwieligen Hand, und empfing Murdra mit grimmigem Blick Ringe hat der keine, dachte Murdra verärgert.

»Was?« fragte sie und starre ihm trotzig in die Augen.

»Bist du wieder bei einem der Männer gesessen?« frage Belgor in vorwurfsvollem Ton.

Murdra spielte mit der Spucke in ihrem Mund, als wolle sie ausspeien, aber noch verkniff sie es sich Ich hätt' ihn nicht heiraten sollen, entschied sie Was will man mit einer Taverne, wenn der Mann nicht mal Ringe hat?

Belgor wartete auf eine Antwort Murdra konnte seine Wut spüren, seine Eifersucht Aber da war auch ein fahles Glimmen in seinen Augen, ein Funken Hoffnung, dass sie vielleicht doch nicht bei einem der Männer gesessen ist.

»Was geht's dich an?« fauchte Murdra und spuckte neben den Herd. Die Hoffnung wich aus Belgors Augen. Er ließ das Fleischerbeil auf den Schweinerücken niederfahren, der auf dem Hackbrett lag. Dann war er fort, durch die Hintertür mit seiner Pfeife.

Im Schankraum ertönten wieder die Rufe nach Met. Rauchen kann er, dachte Murdra, und ich darf schuften. »Beliar soll ihn holen«, schnaubte sie verächtlich und griff nach den Metkrügen, die auf dem Tisch bereitstanden. Dann stapfte sie zurück ins raue Gelächter.

Weitere Geschichten aus der Gespaltenen Jungfrau finden Sie auf:  
<http://www.worldofgothic.de/gothic4/kurzgeschichten.htm>



# Credits

## Spellbound Entertainment AG

### Managing Directors

CEO  
Andreas Speer  
CEO & Executive Producer  
Armin Gessert

### Project Direction

Creative Director  
Jean-Marc Haessig  
Development Director  
Daniel Miller  
Head of Game Design  
André Beccu

### Project Management

Vladimir Ignatov  
Cay B. Kellinghusen

### Art Direction

Jean-Marc Haessig  
Eric Urocki

### Art

Andreas Feist  
Serge Mandon  
Myriam Urocki  
Eric Urocki

### Visual Effects

Kristoffer Lerch

### Animation

Tommy Franta  
Borries Orlopp

### Game Design

André Beccu  
Cyrill Etter

### Content Design

Rolf Beismann  
David Sallmann  
Stefan Schmitz  
Martin Stork

### Audio Director

Bastian Seelbach

### Sound Design

Stefan Schmitz

### Head of Story

Hans-Jörg Knabel

### Writing

Hans-Jörg Knabel  
Dietrich Limper  
David Sallmann

### Technical Direction

Johannes Conradie  
Daniel Miller

### Programming

Jacomi Conradie  
Johannes Conradie  
Holger Durach  
Christian Oeing  
Arno Wienholtz

### Additional Programming

Thomas Gereke  
Piotr Klimczyk

### Assets & Build Management

Patrick Harnack

### QA Manager

Andi Noll

### QA Team

Jochen Gessert  
Sascha Gessert

### Studio Administration

Management Assistant  
Sanja Tömmes  
Accounting  
Olga Schütz  
Hardware Management  
Jochen Gessert

### Project Initiation and Pre-Production

Executive Producer  
Jochen Hamma  
Director of Game Design  
Stefan Blanck  
Art Production Design  
Louise Beiffuss  
  
Additional Contributions  
Creative Producer  
Steffen Rühl  
Character Art  
Alexey Danilkin  
Concept Art  
Kosta Atanasov  
Interface & Game Design  
Severin Brettmüller  
Interface Design  
Lukas Jelen  
Interface Design  
Gustav Ziolkowski  
Audio Director  
Christian Halten  
Sound Design  
Andreas Fuchs  
Sound Design  
Ilja Pollach  
Foley Artist  
Max Bauer  
Foley Recordings  
Christian Riegel  
Junior Management Assistant  
Katharina Bossert  
Art Production Design  
Christoph Brosius  
Programming  
Simon Schmitt  
QA  
Timo Kallweit  
  
Special Thanks  
Andre „Härkon“ Bixenmann  
Daniel Köck  
Daniel „Mage of Adanos“ Stacey  
Julian Zimmermann  
Michael Bollwein  
Ran „Extros“ Emanuel  
Alban Orlopp  
Marilena Visinescu  
Dominik Behr  
Alexander-Maximilian Mahr  
Christoph „Grimmgol“ Stoffele  
Igor Homich  
Robert Fiegel  
Fabrice Weiss  
Larissa Baldauf  
Jessica Simpson  
Maja

### Werner Freund

Wolfgang Merzig  
Ingo Ludwig  
Stefan Roth  
Thomas Creutzenberg  
Filmakademie  
Baden-Württemberg GmbH  
Metricminds GmbH & Co. KG  
Stöckel GmbH

### ArcaniA Babies

Justus Wilhelm Halten  
Paul Béla Knabel  
Milena Katharina Speer

### JoWooD Entertainment AG

#### Producers

Kamaal Anwar  
Reinhard Pollice  
Michael Kairat  
Jay Podlubchuk

#### Additional Producers

Bryan Cook  
Johann Ertl  
George Chastain Jr.  
Mike Adams  
Tyson McCann  
Wilfreda Wong

#### Production Assistant

Michael Gordon  
David Skreiner

#### Production Coordinator

Vassiliki Kontoulis

#### Localisation Manager

Gennaro Giani

#### Head of Publishing

Stefan Berger

#### Marketing

Markus Reutner

#### Product Marketing Manager

Roswitha Hauke

#### PR

Tamara Berger  
Clemens Schneidhofer

#### Forum Staff

Andriy „The Lightning“ Borovkov  
Sascha „Supernova“ Hübner  
Marc „KindmeinerEltern“ Janzen  
Timo „Nameless2“ Kuip  
Marco „Cerberos“ Huaining  
Fabian „nirvana“ Hackhofer

### Community Management

Reinhard Pollice  
Johann Ertl  
Peter Schramm

### Web

Ernst Satzinger  
Christian Hutterer

### International Sales

Roland „HobbiBobbi“ Hobiger

### Online Sales & Age Rating Coordinator

Thomas Reisinger

### Social Media & PR Assistant

Rebekka Kirsch

### Graphic Designer

Sabine Schmid

### Trailer Creation

Ernst Satzinger  
Samuel Reinfrank

### Manufacturing

Masen Watt

### Business Development

Stefan Berger

### Legal Affairs

Kourosh Onghaei

### Treasury & Accounting Manager

Anton Seicarescu

### JoWooD Group Executive Board

Albert Seidl  
Klemens Kreuzer  
Franz Rosller

### Community Leaders

Maik „RoiDanton“ Sillus  
Peter „Glockenbeat“ Schramm

### Online Marketing and Web Design

Ted Thompson

### Forum Staff

Andriy „The Lightning“ Borovkov  
Sascha „Supernova“ Hübner  
Marc „KindmeinerEltern“ Janzen  
Timo „Nameless2“ Kuip  
Marco „Cerberos“ Huaining  
Fabian „nirvana“ Hackhofer

### Fabian „iks“ Lempke

Alexander „Merlin1“ Just  
Dan „Pericle“ Ungureanu  
Jens „Hellmaker“ Gräbig  
Marco „KalleFreshman“ Dominikowski  
Sarah „xxPhoenixX“ M.  
Marcel „ANNOmaniak“ Trotzek  
Jure „Cesko“ Cesnik  
Patrick „Mister\_XY“ Muschweck  
Dominik „Tyralion“ Meyer  
Zoran „Lacni“ Snuderl  
Alex „Raconz“ Crisciu

### ArcaniA Babies

Summer Berger  
Vito Giani  
Pina Giani  
Arian Satzinger  
Ruben Sadik  
Marko Danglmaier

### Dreamcatcher Interactive Inc.

### Executive Board

Roman Wenzl  
Marshall Zwicker

### North American Sales

Eric Edwards

### Product Marketing Managers

Dan Dawang  
Bryan Cook  
Danny Bittle

### PR Coordinator

Michael Mota

### Art Director

Jay Kinsella

### Graphic Designers

Esther Sucre

### Online Marketing and Web Design

Ted Thompson

### Legal Affairs

Leslie Rosenthal

### Focus Group Testers

Janine Bajnath  
Scott Smith

Tyler Smith  
Jonny Guatto  
Matt Lyte  
Tyler Smelding  
Mustafa Said  
Marco Guerrero  
Anthony Guerriero

#### RC Productions

**Executive Producer**  
Risa Cohen  
**Producer**  
Philippe Louvet

#### BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG

**Executive Producer:** Atta-  
tion GmbH & Co Production KG  
/ Siggi Kögl, Peter Kirsch

**Producer:** BVT Games Fund  
III Dynamic GmbH & Co. KG /  
Andreas Graf v. Rittberg

#### External Partners

#### 3D Technology

Trinigy GmbH

#### Concept Art

KARAKTER

**Character /**  
Environment Art  
3D Brigade Hungary Inc.

Bravo Interactive

ELIGAME Studio

Luedke Productions

Try2 Games

Virgin Lands

Additional Art

AeroHills

Laksha Digital

Ulysses Games

**Original Soundtrack written by**  
Dynamedion

**German Recording and PostPro**  
M&S Music

#### QA

Quantic Lab

#### Additional QA

iBeta

#### FMV Production

Mosaik Studios

#### Additional Programming

Deep Shadows

#### Streaming Technology

DLM Consulting

#### 3D Brigade Hungary Inc.

#### Production Managers

Tamas Daubner

Karoly Szoverfi

Peter Szucs

#### Lead Artist

Csaba Vekony

#### Artists

Nikolett Lazar

Gabor Balla

Attila Grob

Robert Nagy

Balint Jacko

Csaba Molnar

Krisztian Kovacs

Janos Antal

Gabor Bodnar

Tamas Radli

Attila Lazar

Andor Kollar

Peter Orban

#### Bravo Interactive

#### CEO

Alexander Kot

#### Art Director

Alexander Zayets

#### Senior Artist

Irina Levanova

#### Artists

Alexey Zayets

Yulia Solovyova

Natalia Balabukha

Anna Shystka

Lidia Golubeva

Valentin Gricenko

#### ELIGAME Studio

#### Producers

Sergei Morozov

Khoa Van Nguyen

#### Art Director

Dmitry Ivanov

#### Lead Artist

Fedor Kletskov

#### Artists

Pavel Grigorev

Karyna Trychyk

Ilya Koptsk

Sergey Malov

Evgeniy Yakovlev

Andrei Bazylchik

Vladimir Yashchenko

Victor Akimov

Andrey Kozik

Eugenii Filipkov

Melnikov Oleg

Nguyen Nguyen

Tuan Tran

Hien Tran

#### Luedke Productions

#### Supervisor,

#### 3D/Texture Artist

Robert Luedke

#### 3D/Texture Artists

Henning Kleist

Christian Henkel

#### Try2 Games

#### CEO

Pavel Elyashevich

#### Business Development

#### Manager

Denis Kholodov

#### Production Director/

#### Art Lead

Yaroslav Anufriev

#### Artists

Nadezhda Napolova

Maxim Kazakov

Olga Mukina

Yury Ekmov

Andrew Lyapichev

#### Animators/Riggers

Oleg Shedrov

Alexandr Ivanov

#### Quantic Lab

#### CEO

Stefan Seicărescu

#### Project Manager

Marius Popa

#### Lead Testers

Alin „Spectator“ Hirscu

Sebastian Secasius

Vladimir Danila

#### Testers

Alieta Pojar

Attila Balasz

Aura Segorean

Bogdan Hirscu

Cosmin Gramada

Gizella Bajkó

Istvan Bachner

Marius Alexandru Boc

Mihaela Nemes

Mihai Chiuzan

Mihai Cîmpean

Norbert Kilin

Raymond Dobai

Roland Kiss

Tiberius Halmaciu

Vasile Pop

Zoltan Vincze-Jancsi

#### Onsite Testers

Vladimir Danila

Tiberius Halmaciu

Bogdan Hirscu

Attila Balasz

Mihai Chiuzan

Marius Alexandru Boc

Aura Segorean

Alieta Pojar

Norbert Kilin

Sebastian Secasius

Alin Hirscu

Raymond Dobai

Gizella Bajkó

Roland Kiss

#### Mosaik Studios

#### CEO

Robert Castaneda

#### Senior Producer

Ivan Glaze

#### CTO

David Vodhanel

#### Dynamedion

#### Composers

Tilman Sillescu

Alexander Röder

Markus Schmidt

Alex Pfeffer

#### Orchestration

David Christiansen

Robin Hoffmann

#### Orchestra

Staatskapelle Halle

Brandenburgisches

Staatsorchester

#### Choir

Genuin Philharmonic Choir

#### Conductor

Bernd Ruf

#### Orchestra recorded, edited and mixed by

Genuin Musikproduktion

Leipzig, Germany

#### Recording Engineers

Holger Busse

Christopher Tarnow

#### Music Supervisor

Tilman Sillescu

#### Sound Design

Axel Rohrbach

Sebastian Pohle

David Philipp

#### Sound Design Supervisor

Axel Rohrbach

#### M&S Music

#### German Voice Direction

Hans-Jörg Knabel

Benjamin Hessler

#### German Toning

Benjamin Hessler

#### German Post Production

Folker Seipelt

Julia Riedner

#### German Supporting Cast

Achim Barrenstein

Andrea Dewell

Andrea Wolf

Andreas Birkner

Bert Stevens

Christian Ohmann

Gerhard Mohr

Gero Wachholz

Gilles Karolyi

Gisa Bergmann

Hanns Krumpholz

Heiko Grauel

Helmut Pottoff

Jan Schuba

Jo van Nelson

Jochen Nötzelmann

Kathrin Lachberg

Klaus Bauer

Mario Hassert

Marios Morenos

Michael Che Koch

Michael Decker

Michael Krüger

Nora Jokhoshua

Oliver Krietsch

Oliver Wronka  
Peter Dischkow  
Peter Wenke  
Renier Baaken  
Richard van Weyden  
Rolf Birkholz  
Sabine König  
Sascha Nathan  
Sonngard Dressler  
Stefan Müller-Ruppert  
Stephanie Otten  
Sven Dahlem  
Thomas Friebe

## English Localisation

### Translation

Team57

### US Cast

AJ Lodge  
Bob Klein  
Chris Smith  
David Lodge  
Grant George  
JB Blanc  
Jessica Gee George  
Joe Cappelletti  
Kat Primaeu  
Kirk Thorton  
Laura Bailey  
Liam Obrien  
Zach Merchant  
Michael Sorich  
Michelle Ruff  
Nick Stellate  
Pat Duke  
Pat Fraley  
Darren Daniels  
Philece Sampler  
Richard Epcar  
Sandy Delonga  
Stephanie Sheh  
Steve Kramer  
Tara Platt  
Tara Shayne  
Tarek Badr  
Todd Resnick  
Travis Willingham  
Wendy Lee  
Yuri Lowenthal

## Italian Localisation

### Localisation

Synthesis International

### Localisation Manager

Luca Artoni

### Project Manager

Edoardo Fusco

### Translator

Manuela Ceccoli

### Audio Manager

Ambra Ravaglia

### Voice Directing

Alfonso Mossello

### QA Lead

Irene Panzeri

### Italian Cast

Stefano Albertini  
Marco Balbi  
Diego Baldoin  
Marco Benedetti  
Simona Biasetti  
Andrea Bolognini  
Greta Bortolotti  
Gabriele Calindri  
Oliviero Cappellini  
Claudio Colombo  
Oliviero Corbetta  
Jenny De Cesarei  
Lorella De Luca  
Massimo Di Benedetto  
Andrea Failla  
Raffael Fallica  
Silvana Fantini  
Gianni Gaude  
Alessandro Lussiana  
Gabriele Marchigiglio  
Cinzia Massironi  
Francesco Mei  
Alberto Olivero  
Marco Paganí  
Antonio Paiola  
Silvio Pandolfi  
Giuseppe Pirovano  
Alex Poli  
Gianni Quillico  
Claudio Ridolfo  
Walter Rivetti  
Caterina Rochira  
Luigi Rosa  
Diego Sabre  
Luca Sandri  
Paolo Sesana  
Aldo Stella

### Alessandro Testa

Matteo Zanotti

Alessandro Zurla

## Spanish Localisation

### Localisation

Synthesis Iberia

### Localisation Manager

Mauro Bossetti

### Project Manager

Gustavo Diaz

### Translator

David de la Escalera

Salvador Tintoré

Patricia López

### Audio Manager

Sergio Lopezosa

### Voice Directing

Isabel Martinez

### QA Lead

Raúl López

### Spanish Cast

Antonio Abenójar  
Ángel Amorós  
Rafael Azcárraga  
Luis Bajo  
Leopoldo Ballesteros  
Gema Carballedo  
Jon Ciriano  
Roberto Cuadrado  
José Escobosa  
Inma Gallego  
Héctor Garay  
David García  
Sergio Goicoechea  
Ana Jiménez  
Fran Jiménez  
Arturo López  
Carlos López  
Julio López  
Juan Carlos Lozano  
Gemma Martín  
Alfredo Martínez  
Miguel Ángel Montero  
Juan Navarro  
Artur Palomo  
Mariluz Parras  
Luis Fernando Ríos

### Belen Rodriguez

Juan Rueda

Elena Ruiz de Velasco

Juan A. Sáinz de la Maza

Carlos Salamanca

Ana Sanmillán

Jorge Saudinos

Salvador Serrano

Jorge Teixeira

Maria Jesús Varona

Rosa Vivas

Miguel Zúñiga

## French Localisation

### Translation

David Rocher

### French Recs

Around The Word

### Recording

Dune Sound - Sébastien ,30'

Magnoux

### Post Pro

304000 Medienkreationen

### French Cast

Antoine Nouel

Barbara Beretta

Benoit Du Pac

Cédric Dumond

Christian Pelissier

Cyrille Artaux

Cyrille Monge

Daniel Lobe

Emmanuel Garijo

Eric Aubrahn

Eric Peter

Fabien Brûche

Georges Caudron

Gérard Dessalles

Gilbert Levy

Hélène Bizot

Juliette Degenne

Laura Prejean

Laure Sabardin

Mael Davan-soulas

Marc Alfos

Marc Bretonniere

Marial Le Minoux  
Nathalie Bienaime  
Nathalie Homs

Olivier Jancovic  
Patrice Baudrier

Patrick Borg

Paul Borne

Philippe Catoire

Philippe Roullier

Serge Thiriet

Stephane Ronchewski

Tarik Mehni

Thierry Kazazian

Vanina Pradier

Xavier Fagnon

Xavier Lemaire

Yann Le Madic

ArcaniA - Gothic 4 © 2012 by Nordic Games GmbH, Austria.

Published by Nordic Games GmbH, Austria. Developed by Spellbound Entertainment AG, Germany. The JoWoD design and mark are registered trademarks of Nordic Games GmbH. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners.

Uses BinkVideoTechnology. Copyright © 1997-2010 by RAD Game Tools, Inc. Used under license.

PhysXTechnology provided under license from NVIDIA Corporation. Copyright © 2002-2010 NVIDIA Corporation. All rights reserved.

Portions of this software utilize SpeedTree®RT technology (© 2010 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc.

Uses Simul Weather SDK. Copyright © 2007-2010 Simul Software Ltd. All rights reserved.

Powered by TrinigyVision Engine. Trinigy® is a registered trademark. © 2003-2010 by Trinigy GmbH and its affiliates. All rights reserved.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

# ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG

## End – user license agreement (EULA)

Diese Original-Software ist urheberrechtlich und markenrechtlich geschützt. Sie darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden. Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte diese Lizenz aufmerksam durch. Indem Sie das Softwareprodukt installieren oder verwenden erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen des EULAs gebunden zu sein.

### 1. Softwareproduktlizenz

#### 1.1 Durch diesen Endbenutzer-Lizenzvertrag werden Ihnen folgende Rechte eingeräumt :

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder als juristische Person) und der Nordic Games GmbH.

Durch den Erwerb dieser Original-Software wird Ihnen das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen. Nordic Games GmbH überträgt kein Eigentumsrecht an der Software auf Sie – diese Lizenz gilt nicht als „Verkauf“ der Software. Sie sind Eigentümer des Datenträgers, auf der die Software aufgezeichnet ist, Nordic Games GmbH bleibt jedoch voll und ganz Eigentümer der Software auf dem Datenträger und der zugehörigen Dokumentation sowie Inhaber aller Rechte an geistigem und gewerblichem Eigentum, das darin enthalten ist.

Diese nichtexklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, eine Kopie des Softwareproduktes auf einem einzigen Computer, einer einzigen Arbeitsstation, einem einzigen Terminal, einem einzigen tragbaren PC, Pader, Xbox 360, Playstation 3, Nintendo Wii etc. zu installieren, zu verwenden und anzuzeigen.

Jede andere Nutzung, insbesondere die unautorisierte Vermietung, Verbreitung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (auch über Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung untersagt.

Wenn Ihnen die Software die Möglichkeit gibt, Bilder zu drucken, die markenrechtlich geschützte Figuren von Nordic Games GmbH enthalten, gestattet Ihnen diese Lizenz nur, die Bilder ausschließlich auf Papier zu drucken und sie als Ausdrucke des Druckers Ihres Computers für Ihre persönlichen, nichtkommerziellen und nichtstaatlichen Zwecke zu verwenden (Sie dürfen diese Bilder z. B. nicht öffentlich darstellen oder verkaufen), vorausgesetzt, Sie halten sich an alle Copyright-Hinweise, die in den von der Software erzeugten Bildern enthalten sind.

#### 1.2 Level Editor und Software Development Kit

Die Abspeicherung von Daten, insbesondere mit einem eventuell vorhandenen Level Editor erstellte Karten oder mit einem eventuell mitgeliefertem SDK (Software Development Kit) erstellte MODs (Modifikationen) der Software, wird ausschließlich an natürliche Personen zur privaten Nutzung gestattet. Private Nutzung bedeutet im Sinne von 1.2 auch die – drahtgebundene oder drahtlose – Zurverfügungstellung (z.B. durch Internet) an andere natürliche Personen für nicht kommerzielle Zwecke. Eine darüber hinausgehende Vervielfältigung, Verbreitung, Sendung, Zurverfügungstellung und jede mittelbare oder unmittelbare kommerzielle Verwertung ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der Nordic Games GmbH untersagt. Die Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten oder Modifikationen mit anstößigem oder rechtswidrigem Inhalt oder unter Verletzung der Gesetze oder Rechte Dritter ist nicht gestattet. Für sämtliche Karten und Modifikationen sind allein Sie verantwortlich und verpflichtet, Nordic Games GmbH und seine Mitarbeiter und Händler von allen Schäden, Ansprüchen und Klagen freizustellen, die aus Ihrer Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten und Modifikationen resultieren. Nordic Games GmbH bietet weder technischen Support noch wie immer gearbeitete Gewährleistungen für einen Editor sowie eventuell enthaltene SDK Komponenten.

#### 1.3 Begrenzung von Multiplayer Diensten

Dieses Spiel verfügt über einen „Online“-Modus, der über das Internet via einem Service, wie von Nordic Games GmbH bereitgestellt, gespielt werden muss. Die Sicherung einer Internetverbindung unterliegt Ihrer alleinigen Verantwortung, und Sie allein kommen für alle dadurch anfallenden Kosten auf. Nordic Games GmbH bemüht sich, den Online-Service ununterbrochen aufrecht zu erhalten. Nordic Games GmbH kann jedoch den Service für Wartung, Tests, Ersatz und Instandsetzung der mit Spiel verbundenen Telekommunikationseinrichtungen sowie für eine Übertragungsunterbrechung oder für andere betriebs- oder systembedingte Zwecke vorübergehend aussperren.

Nordic Games GmbH kann weder garantieren, dass Sie immer mit anderen Benutzern kommunizieren können, noch dass Sie ohne Unterbrechungen, Verzögerungen oder verbindungsbedingte Störungen kommunizieren können. Nordic Games GmbH haftet nicht für solche Unterbrechungen, Verzögerungen oder andere Kommunikationsausfälle während Ihrer Nutzung des Voice Client.

Nordic Games GmbH ist bereit, erforderliche Server und Softwaretechnologie bereitzustellen, um den Service so lange nutzen zu können, bis das Spiel nicht mehr offiziell im Handel erhältlich ist. Das Spiel gilt als „nicht mehr offiziell im Handel erhältlich“, sobald es von Nordic Games GmbH oder seinen Tochterunternehmen nicht mehr hergestellt und/oder vertrieben wird. Danach kann Nordic Games GmbH den Service nach eigenem und rechtskräftigen Ermessen weiterhin anbieten oder Dritten die Lizenz für das Anbieten des Services erteilen. Der Inhalt dieser Bestimmung kann jedoch keinesfalls so ausgelegt werden, als verpflichtete sich Nordic Games GmbH, den Service weiterhin anzubieten, nachdem das Spiel nicht mehr offiziell im Handel erhältlich ist. Falls Nordic Games GmbH zu der Auffassung gelangt, dass es in seinem berechtigten Interesse ist, den Service

nicht weiter anzubieten oder die Lizenz für den Service einem Dritten zu erteilen, wird Nordic Games GmbH dies mindestens drei (3) Monate vorher ankündigen. Weiterhin gilt, dass weder der Service selbst noch Nordic Games GmbH's Einverständnis, Zugang zu diesem Service zu gewähren, dahin gehend verstanden werden kann, über einen gewissen Zeitraum zur entgeltlichen Nutzung von Serverkapazitäten oder sonstiger Technologie von Nordic Games GmbH berechtigt zu sein.

### 2. Beschreibung weiterer Rechte und Einschränkungen

#### 2.1 Sicherungskopie

Eine Kopie des Softwareproduktes darf nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahrt werden.

#### 2.2 Beschränkte Garantie

Nordic Games GmbH garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kauf, dass die Software im Wesentlichen gemäß den begleitenden gedruckten Materialien arbeitet. Die gesamte Haftung von Nordic Games GmbH und Ihr alleiniger Anspruch besteht nach Wahl von Nordic Games GmbH entweder in der Rückerstattung des bezahlten Preises, oder in der Reparatur oder dem Ersatz des Softwareproduktes, das der beschränkte Garantie von Nordic Games GmbH nicht entspricht, soweit es zusammen mit einer Kopie der Rechnung an Nordic Games GmbH zurückgegeben wird. Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Fehler des Softwareproduktes auf einen Unfall, Missbrauch oder fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist.

#### 2.3 Andere Gewährleistungsbereiche bleiben unberührt

Die obige Garantie wird von Nordic Games GmbH als dem Hersteller des Softwareproduktes übernommen. Etwaige gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche, welche Ihnen nach dem Gesetz gegen den Händler zustehen, von dem Sie Ihr Exemplar des Softwareproduktes erhalten haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

#### 2.4 Haftungsbeschränkung

Im größtmöglichen, durch das anwendbare Recht gestatteten Umfang, lehnt die Nordic Games GmbH jeder Haftung für irgendwelche besonderen, zufälligen, indirekten oder Folgeschäden ab, die aus der Verwendung oder der Unmöglichkeit der Verwendung des Softwareproduktes entstehen. Dies gilt auch dann, wenn Nordic Games GmbH zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen hat.

#### 2.5 Marken

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken von Nordic Games GmbH.

#### 3. Vertragsende / Kündigung

Diese Lizenz gilt, bis sie von einer der beiden Parteien beendet wird. Sie können diese Lizenz jederzeit beenden, indem Sie die Software an Nordic Games GmbH zurücksenden oder indem Sie die Software, die gesamte zugehörige Dokumentation sowie alle Kopien und Installationen davon vernichten, unabhängig davon, ob diese gemäß dieser Lizenz erstellt wurden oder nicht. Dieser Lizenzvertrag wird sofort ohne Benachrichtigung durch Nordic Games GmbH beendet, falls Sie eine Bestimmung dieser Lizenz nicht einhalten. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des Softwareproduktes zu vernichten.

#### 4. Salvatorische Klausel

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ungültig oder undurchsetzbar sein oder werden, so bleibt der Restvertrag unberührt.

#### 5. Rechtswahl

Auf alle Rechtsfragen aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag ist österreichisches Recht anzuwenden.